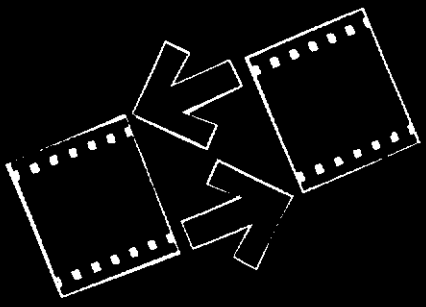


پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

تدوین

فصل دهم از کتاب «تئوری فیلم»

اثر بلا بالاژ

ترجمه محمد شهبا

تئوری فیلم *آخرین اثر بلا بالاژ در زمینهٔ تئوری فیلم است که ابتدا در مسکو به سال ۱۹۴۵، تحت عنوان* ***Iskusstvo Kino*** *(**هنر سینما**) منتشر شد. بالاژ در زمینهٔ تئوری فیلم، دو کتاب دیگر هم دارد، به نامهای **فرهنگ فیلم** و **روح فیلم**. چاپ کتاب **تئوری فیلم** به زبان یرگسلاویایی به سال ۱۹۴۷ و به زبان مجارستانی، زبان مادری نویسنده، به سال ۱۹۴۸ و به زبان آلمانی به سال ۱۹۴۹ بود. عنوان کتاب در زبان آلمانی.*

Der Film: Werden and Wesen einer Neuen Kunst

(فیلم: ویژگی و رشد یک هنر جدید) *است. کتاب* **تئوری فیلم** *را* ***Edith Bone*** *به انگلیسی برگردانده است. عنوان کتاب در زبان انگلیسی چنین است:*

Theory of The Film , Character and Growth of a New Art

مقالهٔ حاضر، ترجمهٔ فصل دهم از نسخهٔ انگلیسی است.

مترجم

***

واژه تدوین (editing) را نمی‌پسندم و به نظر من، اصطلاح فرانسوی «مونتاژ» بسیار مناسبتر و گویاتر است. زیرا مونتاژ به معنای «سوار کردن» است و این، همان چیزی است که در تدوین روی می‌دهد. تدوینگر، نماها را بر طبق نظامی از پیش معین در کنار هم قرار می‌دهد و بدین‌ترتیب، از مجموعه‌ای «قاب» تصویر، تأثیری معین و مشخص حاصل می‌آید. همان‌گونه که مکانیک، قطعات مجزای دستگاهی را سوار می‌کند تا آنها را به وسیله‌ای مولد نیرو و کارامد تبدیل کند.

برای اینکه تمامی بار معنایی یک موضوع بر پرده آید، حتی صرف وجود صحنه‌های بسیار پرحالت و بیانی، کفایت نمی‌کند. نیل به این مقصود، فقط با کنار هم گذاشتن نماها و دستکاری در ترتیب و توالی آنها و جفت و جورکردنشان در

یک ساختار بزرگتر [کل فیلم] میسر است. آخرین مرحله از فیلمسازی خلاقه، حرفهٔ شاهانه تدوین است.

مفهوم یک لکهٔ رنگ در یک تابلو، فقط آن‌گاه مشخص می‌شود که در مفهوم تابلو به عنوان یک «کُل» تعمق کنیم. مفهوم یک نت در یک آهنگ، یا یک واژه در جمله فقط از طریق «کُل» است که نمود می‌یابد. جایگاه و نقش یک نما در کلیت فیلم نیز به همین منوال است. هر نمای منفرد فیلم، سرشار از نیروی مفهوم پنهانی است که به هنگام اتصال نمای بعدی به آن، همچون جرقه‌ای آزاد می‌شود. بدیهی است که هر نما فی‌نفسه و حتی بی‌آنکه به نمایی دیگر بپیوندد می‌تواند حاوی معنی و مقصودی باشد. لبخند، لبخند است، حتی اگر در یک نمای مجزا دیده شود. اما اینکه هدف، منشأ، تأثیر و اهمیت دراماتیک آن چیست، فقط از ملاحظهٔ نماهای قبل و بعد مشخص می‌شود.

تعبیر گزیرناپذیر

مونتاژ، تجمع و تداعی ایده‌هایی است که به تصویر درآمده است. مونتاژ به هیچ علت دیگری هم که نباشد دست‌کم به این دلیل که تماشاگر، در مجموعه تصاویری که از جلو چشمش می‌گذرد، تقدیر و تعبیری آگاهانه را مشاهده می‌کند، مفهوم غایی هر یک از نماهای فیلم را به آنها می‌بخشد. این آگاهی و اطمینان تماشاگر که دارد حاصل هدف و مقصودی خلاقه را تماشا می‌کند و نه تصاویری که به طور اتفاقی گرفته و به هم چسبانده شده‌اند، یکی از پیش شرطهای روانی تماشای فیلم است. ما تماشاگران، همیشه، در انتظار و جستجوی معانی هستیم یا آنها را حدس می‌زنیم.

این نکته، نیازی عقلانی و غیرقابل اجتناب برای تماشاگر است و حتی اگر یک فیلم، به هر دلیل با این پیشفرض دیده شود که تنها مجموعه‌ای از اتصال تصادفی و بی‌دلیل نماها باشد، نیاز فوق باز هم نقش خود را ایفا می‌کند. جستجوی معنا، از کارکردهای اساسی ضمیرآگاه انسان است و چیزی دشوارتر از پذیرش کاملاً منفعل یک پدیدهٔ تصادفی و بی‌معنا نیست. مکانیزم تداعی معانی و قوهٔ تصور ما برای چنین تودهٔ بی‌معنایی از تصاویر نیز - حتی اگر شده به شکل نوعی بازی - معانی و مفاهیمی قائل می‌شود.

به همین دلیل مونتاژ نه تنها می‌تواند شعر بیافریند، بلکه بیش از هر وسیلهٔ بیانی انسان، قادر به جعل و تحریف است. نمونهٔ جالبی را ذکر می‌کنم:

وقتی که تیچی برش، دروغ می‌آفریند

سالها قبل که فیلم رزمناو پوتمکین اثر ایزنشتاین، موفقیت جهانی یافته بود، یک توزیع‌کنندهٔ اسکاندیناویایی نیز مایل به خرید آن بود. ادارهٔ سانسور، فیلم را خیلی انقلابی تشخیص داد؛ اما توزیع‌کنندهٔ مذکور نمی‌توانست از سودی که مطمئن بود با این فیلم به دست خواهد آورد، دل بکند. لذا، اجازه خواست تا فیلم را کمی دستکاری و به اصطلاح، تدوین مجدد بکند. یکی از مفاد قرار داد فروش فیلم این بود که چیزی از آن کم یا به آن افزوده نشود. توزیع کننده، به این مادهٔ قرار داد اعتراضی نداشت. خواستهٔ او فقط این بود که یکی از صحنه‌های فیلم از جای خود درآید و در جایی دیگر قرارگیرد. ایزنشتاین مایل بود بداند که کدام صحنه باید در کجا قرار گیرد. کسانی که این

فیلم را دیده‌اند، می‌دانند که شروع فیلم با صحنه‌های بدرفتاری افسران با ملوانان و گوشتهای مملو از کرم است. وقتی که ملوانان محترمانه اعتراض می‌کنند، سخنگویان آنها دستگیر و توسط دادگاه نظامی رزمناو به اعدام محکوم می‌شوند. کلیهٔ همدستان آنها نیز بر روی عرشه آورده شده‌اند تا شاهد مراسم اعدام باشند. محکومان را بیرون می‌آورند، جوخهٔ آتش پیش می‌آید - اما در آخرین لحظه، جوخهٔ آتش تفنگها را به سوی افسران برمی‌گرداند. شورش. نبرد در داخل رزمناو، نبرد در ساحل. به بقیهٔ ناوگان نیروی دریایی دستور می‌دهند که با شورش مقابله کنند؛ اما خدمهٔ رزمناوهای دیگر، امکان فرار شورشیان را با رزمناوشان فراهم می‌آورند. این سکانس، در نسخهٔ اصلی به صورتی است که ذکر شد.

خواستهٔ توزیع کنندهٔ اسکاندیناویایی این بود که سکانس دادگاه و صحنهٔ اجرای حکم را در-آورند و چنین جلوه داده شود که ملوانان شورش کرده و به افسرانشان شلیک می‌کنند یا آنها را به دریا می‌اندازند، آنهم نه به این دلیل که همقطارانشان به مرگ محکوم شده بودند بلکه به این دلیل که در غذا کرم وجود داشته است. پس از این، فیلم بدون دستکاری پیش می‌رود تا آنجایی که در آخر، بقیهٔ ناوگان ظاهر می‌شود. در اینجا صحنهٔ اجرای مراسم اعدام قرار می‌گرفت. به عبارت دیگر، به جای اینکه شورشیان (طبق واقع) پیروزمندانه به رومانی فرار کنند، چنین به نظر می‌آمد که اعدام می‌شوند. به این ترتیب، رابطهٔ میان محکومیت کینه توزانهٔ ملوانان به مرگ و شورش آنها و، سرپیچی جوخهٔ آتش از شلیک به همقطاران خود، همه از میان می‌رفت - گرچه در واقع حذف نمی‌شد - لذا، نتیجه این بود:

مفهوم یک لکهٔ رنگ در یک تابلو، فقط آن گاه مشخص می‌شود که در مفهوم تابلو به عنوان یک «کلّ» تعمق کنیم... جایگاه و نقش یک نما در کلیت فیلم نیز به همین منوال است.

شورش بی‌دلیلی در رزمناو برپا می‌شد، افسران بسرعت کنترل اوضاع را در دست می‌گرفتند، شورشیان را حسابی تنبیه می‌کردند و خیلی خوب به خدمتشان می‌رسیدند! و این کار فقط با جابه‌جایی یک صحنه انجام می‌گرفت! نه نمایی حذف می‌شد و نه عنوانی تغییر می‌کرد، فقط یک صحنه جا به جا می‌شد. چنین است قدرت قیچی مونتاژ.

تصویر فاقد زمان است

البته چنین اتفاقاتی فقط برای فیلمهای صامت می‌توانست روی دهد. زیرا تصاویر، فی‌نفسه فاقد زمان‌اند. یعنی فقط زمان حال را نشان می‌دهند و قادر به نمایش زمان گذشته یا آینده نیستند. در خود یک تصویر، دلالتهای صریح و مؤکدی بر مفهوم آن تصویر وجوددارد. در هر صحنه از فیلم، فقط آنچه را در جلو چشممان رخ می‌دهد، می‌بینیم. در فیلم صامت، به پرسشهایی در باب دلیل و منشأ رویدادها، هزاران پاسخ مختلف می‌توان داد.

اما فیلم ناطق، کلام و جمله دارد. یعنی جملاتی که به گذشته یا آینده اشاره دارند و منطق آنها، جایگاه هر جمله را در مسیر زمانی رویدادها معین می‌سازد.

زمان در فیلم

صحنه‌های یک فیلم نیز همچون صحنه‌های یک نمایش، جلو چشم ما، یعنی در زمان واقعی اجرا می‌شود. نمایش تصاویر فیلمبرداری شدهٔ یک صحنه، بیشتر یا کمتر از زمان اجرای واقعی آن صحنه طول نمی‌کشد. در نمایش، نویسنده می‌تواند هر مقدار گذشت زمان که بخواهد در فاصلهٔ میان دو پرده بگنجاند. نمایشنامه‌هایی وجود دارند که در فاصلهٔ دو پرده آنها، یک قرن فاصلهٔ زمانی وجود دارد. اما میان صحنه‌های فیلم، پرده یا وقفه‌ای وجود ندارد. با این حال در فیلم نیز، گذشت زمان باید القا و پرسپکتیوی از زمان ارائه شود. چگونه؟

اگر قرار باشد در فیلم احساس گذشت زمان میان دو صحنه القا شود، میان آن دو صحنه، صحنهٔ دیگری قرار می‌گیرد که در مکانی دیگر می‌گذرد. وقتی به مکان اول بر می‌گردیم، زمان گذشته است. اما مقدار گذشت زمان، از خود صحنه مشخص نمی‌شود، مگر اینکه مقدار آن را یکی از شخصیتها به ما بگوید.

زمان به مثابه مضمون و تجربه

در حماسه، درام یا فیلم، زمان نیز به اندازهٔ رویداد و شخصیت پردازی و تحلیل روان‌شناختی، می‌تواند مضمون یک اثر هنری باشد. زیرا زمان، یکی از اجزای ارگانیک تمام موارد فوق به شمار می‌رود. هیچ داستانی وجود ندارد که روند، معنا و تأثیر آن، به مقدار زمانی که طول می‌کشد، وابسته نباشد. اگر یک رویداد دوبار رخ دهد، یک بار آهسته و دیگر بار سریع، این رویداد دیگر همان رویداد پیشین نیست. تفاوت یک انفجار و یک واکنش شیمیایی بطئی در این است که اولی فرایندی سریعتر است. سرعت، گاهی زندگی می‌گیرد وگاه، زندگی می‌بخشد. یک رویداد بتدریج تندشونده و رویدادی که ناگهان سرعت می‌یابد، استنباطات روانی بسیار متفاوتی دارند. به عبارت دیگر، زمان، عامل لاینفک تمامی مظاهر انسانی است. سوای این، گذشت زمان یکی از عمیقترین تجارب انسان فانی و از

رزمتاور پوتمکین

مضامین جاودانهٔ اشعار اوست.

اما در آثار هنری حماسی و دراماتیک، زمان به مثابه تجربه، قابل اندازه‌گیری با روز و ساعت و دقیقه نیست. زمان را باید در یک فرایند نشان داد، همچون شخصیتها که آنها هم در فضای واقعی حرکت نمی‌کنند. در سینما، زمان نیز همچون فضا و مکان، نوعی توهم است.

فیلم، رابطهٔ جالبی را میان جلوهٔ زمان و فضا به وجود می‌آورد. این رابطه آنقدر جالب است که شایستهٔ تجزیه و تحلیل دقیقتر است. در این زمینه، واقعیتی وجود دارد که به تجربه ثابت شده است: همچنانکه قبلاً ذکر شد، در سینما گذشت زمان میان دو صحنه، با قرار دادن صحنه‌ای که در مکانی دیگر اجرا شده، القا می‌شود. تجربه نشان می‌دهد که هرچه فاصلهٔ مکانی صحنهٔ میانی و دو صحنهٔ اصلی بیشتر باشد، گذشت زمان بیشتری را حس می‌کنیم. مثلاً، اگر رویداد در یک اتاق بگذرد، آنگاه به رویداد اتاق مجاور که دری به این اتاق دارد برش بزنیم و باز به رویداد اتاق اول باز گردیم، چنین می‌نماید که فقط چند دقیقه گذشته است و صحنهٔ اتاق اول را می‌توان بدون احساس پرش در زمان، ادامه داد.

اما اگر صحنهٔ میانی، در افریقا یا استرالیا بگذرد، آنگاه رویدادی را که در اتاق اول می‌گذرد نمی‌توان بسادگی تداوم داد، زیرا بیننده احساس می‌کند که زمان زیادی باید گذشته باشد، حتی اگر طول زمانی واقعی این صحنهٔ میانی [افریقا]، از آن صحنهٔ میانی که در اتاق مجاور می‌گذشت بیشتر نباشد.

تداوم فُرم و فضا

در سینما، نمی‌توان کاربرد تکنیک صحنهٔ میانی را کنار گذاشت. زیرا آنچه آن را ضروری می‌سازد، ارائه رویدادهای موازی است. گاهی در

یک فیلم دو یا چند رویداد موازی درهم تنیده می‌شود، به نحوی که نوعی فوگ[1] بصری را شکل می‌دهند و هر یک از آنها، همچون صحنهٔ میانی برای سایر صحنه‌ها عمل می‌کنند. اما این روش، تنها ابزار سینما برای نمایش گذشت زمان نیست. بعداً در این زمینه، بیشتر بحث خواهیم کرد.

در هر حال، کارگردان هنگام تعیین توالی نماها و مشخص کردن طول زمانی آنها، نه فقط باید محتوای آنها را مدنظر داشته باشد بلکه باید ظاهر و فضای بیانی نماهای مجاور را نیز موردتوجه قرار دهد.

کارگردان نه تنها باید مراقب باشد که یک حرکت فیزیکی آغاز شده در نما (به شرط ضرورت حفظ تداوم) بدون هیچ احساس گسستی در نمای بعد ادامه یابد، بلکه به علاوه باید کاری کند که حرکات ذهنی نیز از این نما به نمای بعد نرم و هموار جریان یابد.

مونتاژ، تجمع و تداعی ایده‌هایی است که به تصویر در-آمده‌اند. مونتاژ، مفهوم غایی هر یک از نماهای فیلم را به آنها می‌بخشد.

تدوین خلاّقه

حتی ساده‌ترین نوع مونتاژ روایتی، که هدفی ندارد جز تعیین ترتیب نماها به نحوی که داستان به راحتی قابل فهم شود - یعنی فقط و فقط قرار دادن هر نما در محل منطقی آن - نیز تا حدودی آفرینش هنری محسوب می‌شود. اگر مقصود و هدف فیلمسازان، در نماهای منفرد قابل مشاهده می‌بود، چنین تدوین داستانگویانه و خطی، چیزی برای افزودن به فیلم نمی‌داشت. در این صورت، نیروی عظیم نهفته در قیچی تدوینگران، برای تداعی ایده‌ها و کمک به فهم بهتر داستان، بلااستفاده می‌ماند. اما مونتاژ، ذاتاً می‌تواند خلاق باشد و چیزهایی را به تماشاگران منتقل سازد که در هیچ یک از نماها مشاهده نمی‌شود.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

یک مثال ساده: شخصی، اتاقی را ترک می‌کند. آن‌گاه اتاق را می‌بینیم که آشفته و در هم است و نشان از نزاع و زدوخورد دارد؛ سپس، نمای درشت پشتی یک صندلی، که از آن خون می‌چکد. همین مقدار کافی است. نیازی به نمایش نزاع یا قربانی نیست. تماشاگر، تمام ماجرا را حدس می‌زند. زیرا مونتاژ سرنخ را به او داده است.

تدوین تداعی‌کننده

مونتاژ تداعی کننده، در دوران سینمای صامت تا حد بسیار زیادی پیشرفت کرده بود. در سایهٔ این نوع مونتاژ، فیلمهایی ظریف و ماهرانه برای مردمی با فرهنگ تصویری گسترده‌تر و حساسیت افزونتر، ساخته شد. به این‌ترتیب، ما تماشاگران آموختیم که به جزئیات تصویر توجه کنیم، آنها را تفسیر نموده و به هم ربط دهیم. موضوعاتی که نشان داده نمی‌شوند؛ اما به نوعی القا می‌شوند، تأثیری عمیقتر بر جای می‌گذارند، همچون تأثیر کلامی ناگفته. مونتاژ خوب، نه فقط یک صحنه را با منظم‌کردن تصاویر بصری آن، تفسیر می‌کند بلکه سلسله‌ای از اندیشه‌ها را در تماشاگر به جریان می‌اندازد و به آنهاجهت معینی می‌دهد. در این صورت، فیلم نمایش نمی‌دهد، بلکه سلسله تداعیهایی را در ذهن تماشاگر برمی‌انگیزاند. اما در سینما می‌توان کُل مجموعهٔ چنین تداعیهایی را نیز بر پرده آورد و واقعاً تصاویری را نشان داد که در ذهن از پی هم می‌آیند و از یک فکر به فکری دیگر راه می‌برند. در فیلمهای با مونتاژ خوب، نوعی فیلم ذهنی متشکل از تداعیها نیز وجود دارد که در خودآگاه تماشاگر می‌گذرد.

فلاش بک

این تمهید، از همان نخستین فیلمهای صامت، به کار گرفته شد. در این موارد، معمولاً تصاویر کمی محو می‌شد تا مشخص باشد که این صحنه‌ها، واقعی نیست و در ذهن شخصیت فیلم می‌گذرد و با چشم درونی او دیده می‌شود. در آن دوران، با این روش ساده، بخشهایی از رخدادهای گذشته در معرض دید تماشاگر قرار می‌گرفت که قبلاً ارائه نشده؛ اما آگاهی از آنها برای فهم داستان ضروری بود. البته چنین فلاش‌بکهای ابتدایی هرگز نمی‌توانست فرایندی روان‌شناختی را بازنمایی کنند.

فلاش‌بکهایی که ارملر[۲] در فیلم **ویرانه‌های یک امپراتوری**[۳] به کاربرده از جنس کاملاً متفاوتی‌اند. قهرمان فیلم، سربازی است که حافظه‌اش را در جنگ جهانی اول از دست داده و دیگر خود و گذشته‌اش را به یاد نمی‌آورد. این فیلم، مجموعه عواملی را نشان می‌دهد که یادآوری گذشته و بازشناسی محیط اطراف را به سرباز بازگردانید. در این فیلم، تماشاگر می‌بایست تصوراتی را دنبال کند که یک تجزیه و تحلیل روان‌شناختی نیز در یک مورد مشابه، باید در پی روشن ساختن آنها باشد. اما هیچ واژه یا جمله‌ای نمی‌توانست این قبیل اندیشه‌ها را به خوبی تصویر بیان کند. زیرا طبیعت عقلانی و مفهومی جملات، مانع از القای رابطهٔ غیرعقلانی چنین تصاویر درونی است. به علاوه، سرعت توالی این تصاویر در فیلم، می‌تواند سرعت اصلی این فرایند تداعی ایده‌ها را بازسازی کند. واژهٔ مکتوب یا ملفوظ، بسی بطئی‌تر از ریتم درونی تداعی معانی است.

در فیلم ارملر، سرباز یک چرخ خیاطی را

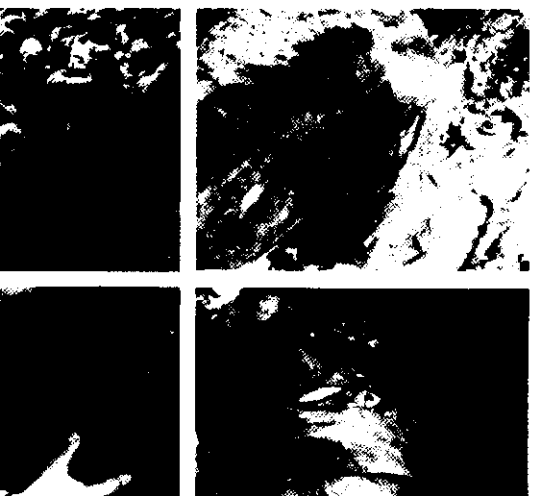
می‌بیند و صدای تلق تلق آن را می‌شنود. این صدا، ناگهان سرعت و اوج می‌گیرد و به صدای مسلسل تبدیل می‌شود. تصاویری عجیب، موزاییکی متشکل از قطعات و ذرات تصویر، موج می‌زند و هر قطعه، قطعات دیگر را با نیروی حاصل از همانندیهای تصویری یا صوتی به بالا می‌راند. با وجود این، این رشته تداعیات در جهتی معین پیش می‌رود. بخشی از خاطرات جنگ، چرخهای یک مسلسل... سوزن چرخ خیاطی... سرنیزه... مشتهای به هم فشرده و متشنج... واضح است که این سکانس در ناخودآگاه سرباز می‌گذرد و او را به همان نقطه‌ای از ترس و وحشت می‌کشاند که باعث از دست دادن حافظه و آگاهیش شده بود. این تلاش در جهت آن است که شاید دوباره خودش را باز یابد و هستی از هم گسیخته‌اش را از نو به هم پیوند زند.

از نمونهٔ فوق، روشن می‌شود که چگونه می‌توان در فیلم، تداعیهای درونی را به طریقی تصویری نشان داد و فرایندی ذهنی ایجاد کرد. اینک مثالی را از یک فرایند مخالف ذکر می‌کنم؛ یعنی هنگامی که نماهای فیلم، زنجیره‌ای از تداعی معانیهای تصویری را ارائه نمی‌دهند بلکه آنها را القا می‌کنند، به جریان می‌اندازند و به مسیری معین می‌کشانند و بدین‌ترتیب، اندیشه‌ها و احساسهایی را در تماشاگران بر می‌انگیزند که فی‌نفسه نیازی به بیان صریح آنها نیست.

مونتاژ استعاری

گریفیث از این شیوه بسیار استفاده کرده است. برای مثال، او در یکی از فیلمهایش نشان داد که چگونه مطبوعات جنجالی آمریکا می‌توانند حیثیت یک زن را از بین ببرند و این کار را نیز می‌کنند. گریفیث، دستگاههای غول‌پیکر چاپ یک روزنامه را نشان داد که در سراسر جهان انتشار می‌یافت. نماهای دستگاههای عظیم چاپ چنان دکوپاژ شده است که به تانکهایی در حال پیشروی می‌مانند. این همانند سازی واضح، به یک تشبیه تبدیل می‌شود و سلسله تداعیهایی را به ذهن می‌آورد. محورهای دوّار، روزنامه را چنان پرت می‌کنند که مسلسل، پوکه‌ها را. این تشبیه را، چهرهٔ وحشت زدهٔ زن که در میان نماهایی از دستگاههای غول پیکر برش می‌خورد به ذهن متبادر می‌کند. زنجیرهٔ اندیشه‌های تماشاگران به کار می‌افتد و تداعیهای حاصل از مونتاژ، به دستگاههای چاپ، چهره‌ای شریر و کینه‌توز می‌دهد. بسته‌های روزنامه که بر روی تسمه نقاله به سوی ما می‌آیند، به بهمن سنگینی می‌مانند که سرانجام، قربانی ترسان و بی‌پناه را مدفون می‌سازد - زنی که چهره‌اش را بارها میان نماهایی از دستگاههای سرسام‌آور می‌بینیم، تا آنکه سرانجام لای تسمه‌های یک محور دوّار تا می‌شود. در اینجا، مونتاژ یک استعاره آفریده است.

در آن لحظه که رزمناو پوتمکین به سوی واپسین نبرد می‌شتابد، آنچه می‌بینیم کشتی



عظیمی نیست که سینهٔ آب را می‌شکافد و کف بر می‌آورد. بلکه آنچه را در داخل و درون آن می‌گذرد، می‌بینیم. نماهای درشت موتورها و محورها و قلابها با مونتاژ تناوبی به نماهای درشت چهرهٔ ملوانان برش می‌خورد. این برابرگذاری مکرّر نماها، مقایسه‌ای را به ذهن می‌آورد. توازی تصویری، لاجرم به توازی ذهنی رویدادها می‌انجامد. احساس چهره‌های گرفته و راسخ ملوانان، به چرخها و محورها منتقل می‌شود. آری، آنها دوش به دوش هم در نبردی مشترک می‌رزمند. بظاهر نوعی آگاهی تقریباً انسانی در سیمای دستگاههای پرتپش و مرتعش که با نهایت سرعت می‌چرخند، دیده می‌شود. انگار که چرخش لنگر و دم زدن سوپاپ، اشاره‌ای صریح است به «رفیق ماشین».

مونتاژ شاعرانه

این نوع تدوین می‌توانند تداعیهای نیمه خودآگاه بسیار عمیقی را موجب شود یا محسوس سازد. گاهی تصویر یک چشم‌انداز برای یادآوری یک چهره یا مشخص نمودن یک مکان، کفایت می‌کند. این تأثیرات مسلماً «ادبی» نیست. زیرا با کلمه و جمله نمی‌توان این رابطهٔ متقابل غیرعقلانی و شکلها و تصاویری را که در ضمیر نیمه خودآگاه ما نقش می‌بندد، بیان کرد.

در فیلم **مادر** اثر پودوفکین، نخستین تظاهرات انقلابی کارگران در خیابانها، مقارن با فصل بهار است. این تظاهرات به صورت موازی با آب شدن یخها نشان داده می‌شود. آب حاصل از ذوب شدن یخها، در ابتدا به صورت قطره است و بتدریج به جویبار و رود و سپس به رودخانه‌ای خروشان تبدیل می‌شود. جریان آب، بارها به تصاویری از تظاهرات برش می‌خورد و تماشاگر لاجرم این تصاویر موازی را به هم ربط می‌دهد. آبهای بهاری زیر نور خورشید همچون امیدی درخشان، تلألؤ دارد و همین امید در چشمهای کارگران نیز می‌درخشد. چهرهٔ کارگران، درخشان از ایمان و آرزو، بر سطح آب گودالهای آفتابگیر منعکس است. این ارتباط متقابل تصاویر، فرایندی اجباری و خودکار است. همانگونه که اتصال دو مادهٔ باردار الکتریکی، باعث ایجاد جرقه می‌شود، اتصال تصاویر یک فیلم نیز چه کارگردان بخواهد و چه نخواهد، به یک فرایند تداعی کنندهٔ تفسیری متقابل می‌انجامد. فیلمساز هنرمند، باید این

مادر

قدرت نهفته را همچون موم در چنگ داشته باشد و برطبق نیاز خود، به آن شکل و جهت بدهد.

مونتاژ تمثیلی

در فیلم شب سال نو[۴] ساختهٔ لوپوپیک[۵]، که در زمان خودش فیلم پیشتازی بود، نماهایی از دریای طوفانی و متلاطم، با شدت متفاوت، میان صحنه‌های فیلم برش می‌خورد. پیک می‌خواست با مونتاژ موازی میان تنشهای دراماتیک و طوفان اقیانوس، تأثیرات و جلوه‌های ریتمی و احساسی صحنه‌ها را افزایش دهد. در اینجا، او همان اشتباهی را مرتکب شده که در بخش مربوط به صحنه‌های تمثیلی ذکر شد [در بخشهای قبلی کتاب - م]. چکمه‌های قزاقی و لوسترهای قصر زمستانی در فیلم ایزنشتاین صرفاً به خاطر تشابه صوری، ابداع و به فیلم چسبانده نشده بود، بلکه جزو عوامل واقعی داستان فیلم بودند و فقط ارائهٔ خاص آنها باعث شده بود که به مفهومی فراتر از خود اشاره کنند و در نتیجه به نماد تبدیل شوند. در فیلم مادر اثر پودوفکین نیز آب رودخانه واقعاً جریان دارد و برپای تظاهرکنندگان می‌پاشد و فقط به ضرب مونتاژ است که مفهومی استعاری یافته است. اما داستان فیلم لوپوپیک، ربطی به دریا ندارد و برش از دریای طوفانی به صحنه‌های شهر فقط به خاطر توازی و تشابه است. دریا، جزء ارگانیک داستان فیلم نبود که به مفهومی استعاری ارتقا یابد. در واقع، تمثیلی خارج از داستان، به فیلم چسبانده شده بود.

استعاره‌های ادبی

ازسوی دیگر، گاهی پیش می‌آید که کارگردان می‌خواهد یک استعارهٔ ادبی را صرفاً با مونتاژ بیان کند. در یکی از فیلمهای ایزنشتاین، دو دهقان قدیمی روس می‌خواهند میراثی را تقسیم کنند. به این منظور، کلبه‌ای که ارثیه را تشکیل می‌دهد، با اره از وسط می‌برند. همسر یکی از آنان، غمگین ایستاده است و عمل جنایتبار اره را می‌نگرد. نمای درشت اره و نمای درشت چهرهٔ زن چنان سریع در نماهای متوالی، تکرار می‌شود که در نهایت تماشاگر احساس می‌کند - زیرا در واقع می‌بیند - که انگار اره دارد قلب زن را می‌برد. واضح است که در اینجا، یک تصویر لغوی به تصویری بصری ترجمان یافته است.

تداعی ایده‌ها

تداعیهای حاصل از مونتاژ، نه فقط احساسات را برمی‌انگیزد و فضایی خاص را خلق می‌کند، بلکه افکاری معین و استنتاجات و نتایجی منطقی را پدید می‌آورد.

در فیلم سرانجام سن‌پترزبورگ[۶] اثر پودوفکین، به تناوب نماهایی از میادین جنگ و بازار بورس را می‌بینیم. بازار بورس، میدان جنگ، بازار بورس، میدان جنگ، بازار بورس، میدان جنگ. در بازار بورس، تابلویی نصب شده که صعود قیمتها را نشان می‌دهد. در میدان جنگ، سربازان فرو می‌افتند. قیمتها بالا می‌رود. سربازان فرو می‌افتند. قیمتها بالا می‌رود. سربازان فرو می‌افتند. تماشاگر حتماً به رابطهٔ علّی این دو پی می‌برد و البته این همان چیزی است که کارگردان می‌خواهد. تماشاگری که رابطهٔ این دو سکانس را در می‌یابد، مفهوم آن را هم خواهد دانست: احساس بصری او به درک سیاسی بدل می‌شود.

مونتاژ عقلانی[۷]

اما به هر حال، این گونه نماهای موازی، تصاویری واقعی از واقعیت جهان اطراف و صحنه‌های واقعی وابسته به دایتان فیلم محسوب می‌شوند و فقط از طریق همجواری است که معنای ثانوی و اهمیت سیاسی می‌یابند. فقط از این طریق است که به توجیه هنری و واقعگرایی احساسی خود دست پیدا می‌کنند.

گاهی کارگردانان، توالی سلسله نماهای فیلم را برای انتقال فکر به کار می‌برند، یعنی همچون نوعی خط هیروگلیف که در آن، تصاویر معنا دارند اما فی‌نفسه فاقد محتوایند. این توالی سلسله نماها، به تصاویر یک معمای تصویری می‌مانند که معنایی دارند و بیننده باید آن را حدس بزند؛ اما فی‌نفسه، به عنوان تصویر، چیز دلخور و جالبی ندارند.

هنگامی که در فیلم اکتبر اثر ایزنشتاین، مجسمه‌ای از جایگاهش فرو می‌افتد، دالّ بر سرنگونی قدرت تزار قلمداد می‌شود. حال اگر قطعات مجسمه دوباره به هم وصل شود، باید تجدید و اعادهٔ آن قدرت را به ذهن آورد. اما این کار ارائهٔ نوعی معمای تصویری است نه یک جلوهٔ هنری. ایزنشتاین استاد بزرگی که از طریق تصویر چنان تأثیرات عاطفی نیرومندی می‌آفرید که همه مرزهای خرد را نیز در می‌نوردید، متأسفانه گاهی قربانی این پندار غلط می‌شد که دنیای تفکرات کاملاً ذهنی را هم می‌توان با هنر فیلم تسخیر کرد.

البته این به آن معنا نیست که هنر فیلم، ناتوان از انتقال افکار یا حصول تأثیر از طریق تفکر است. اما هنر فیلم نباید این افکار و تأثیرات را فقط مورد اشاره قرار دهد، بلکه باید آنها را صریحاً، البته به زبان فیلم، بیان نماید. فیلم می‌تواند تفکراتی را در

مونتاژ خوب، نه فقط یک صحنه را با منظم کردن تصاویر بصری آن تفسیر می‌کند بلکه سلسله‌ای از اندیشه‌ها را در تماشاگر به جریان می‌اندازد و به آنها جهت معینی می‌دهد.

بیننده برانگیزد؛ اما نباید نمادهای فکری حاضر و آماده و علائمی را که معنای معین و شناخته شده و کلیشه‌ای دارند - مانند علامت سؤال یا تعجب، صلیب، صلیب شکسته و... - بر پرده آورد. زیرا این کار فقط نوعی نگارش تصویری ابتدایی، یا هیروگلیف، است که از الفبای لغوی موجود ما نامناسبتر است و مسلماً هنر نیست.

ریتم در مونتاژ

تدوین، به ساختار روایی فیلم، سبک و سرعت و ریتم می‌دهد. فیلم ممکن است به آرامی پیش برود، با صحنه‌های طولانی که تمام رویداد را در برگیرد، با مناظر و دکورهایی که صرفاً برای تماشا منظور شده‌اند، با یک سلسله مواد و مصالح تصویری آرام و سنگین؛ یا برعکس با حرکت سریع نماهای کوتاه و فشرده، شتابی تند بگیرد. در این صورت، ریتم دراماتیک داستان جای خود را به ریتم بصری تصاویر می‌دهد و ریتم بیرونی و فُرمی فیلم، بر سرعت درونی درام فیلم پیشی می‌گیرد. حرکت نماهای فیلم همان تأثیر بصری را دارد که حرکات بدنی راوی یک قصه.

این گونه مونتاژ سریع نماهای کوتاه به مثابه ریتم بیانی، در نخستین فیلمهای صامت روسیه به‌وفور مورد استفاده قرار می‌گرفت و اغلب، احساس وقوع سریع رویدادهای انقلاب را منتقل می‌کرد. این نوع مونتاژ سریع، که در آن نماها به‌سرعت ظرف چند ثانیه از مقابل دیدگان ما می‌گذرند، فقط هنگامی میسر است که درک و تشخیص موضوعات نماها برای تماشاگر امکانپذیر باشد. این مهم، فقط در سایهٔ فرهنگ نوین و وسیع سینمایی و حس واکنش سریع تماشاگران امروزی به موضوعات فیلم شده، امکان می‌یابد. این گونه برش سریع، خطرات خاص خود را دارد: اگر این نوع مونتاژ، بیان ریتم شتابان [درام] درونی فیلم نباشد، به فرم‌گرایی بیهوده و تمهید تکنیکی پیش پاافتاده‌ای بدل می‌شود.

سرعت رویداد و سرعت برش

این دو، کاملاً از هم مستقل‌اند. ترکیب متنوع سرعت رویداد و سرعت برش، تأثیرات و جلوه‌های بسیار ظریفی به دست می‌دهد. نمونه‌ای در این زمینه، فیلمی از یک مسابقه است. نماهای دور و طولانی، کل میدان را نشان می‌دهد. اسبها یا اتومبیلهای مسابقه با نهایت سرعت پیش می‌روند؛ اما برشها اندک است. کارگردانی که کارش را بلداست، آخرین لحظات پایانی مسابقه را با برشهای سریع، سرعت می‌بخشد. سرعت عینی مسابقه دهندگان تغییر نکرده؛ اما به نظر می‌رسد که در این چند دقیقهٔ پایانی، تصویر توقف یافته تا جزئیات این رویداد، دقیقاً با تصویر تشریح شود. این کار، تنش موجود را افزایش می‌دهد. در چنین فیلمی می‌توان هزار یارد از مسابقه را در یک سکانس پنج ثانیه‌ای وکشاکش صدیارد آخر را در بیست نمای درشت از حریفانی نشان داد که شانه به شانه هم پیش می‌روند، نفس نفس می‌زنند، جلو می‌افتند و حالا چند اینچ عقب می‌مانند، تا آنگاه که سرانجام به خط پایان می‌رسند. این بیست نما ممکن است، مثلاً، چهل ثانیه طول بکشد، یعنی از نظر زمانی بیشتر از سکانسی باشد که آن نهصد یارد اولیه را نشان می‌داد. با وجود این، آن را کوتاهتر حس می‌کنیم زیرا بنابر حس پرسپکتیو زمانی، در می‌یابیم که

فقط لحظه‌ای کوتاه را دیده‌ایم، لحظه‌ای که انگار در زیر یک میکروسکوپ زمانی، بزرگنمایی شده است.

چنین به نظر خواهد رسید که کارگردان از طول این صحنه کاسته است. زیرا در تمام مدت فقط پنجاه یارد آخر مسابقه را می‌بینیم. اما سرعت برش، افزایش یافته است. لذا در این فیلم، سه نوع زمان ارائه شده است: زمان واقعی مسابقه، زمان تصویری و توهم زمانی صحنه‌ای که در فیلم نشان داده می‌شود؛ زمان واقعی نمایش نوار فیلم دربرگیرندهٔ نماهای درشتی است که با عمل برش با هم تطبیق یافته‌اند. این قبیل فیلمها، مواد تحقیقی مناسبی برای آن دسته از روان‌شناسان است که مایل به مطالعهٔ حس زمان [در انسان] هستند.

صحنه با ریتم «کند شونده»[۸]، نماها با ریتم «تندشونده»[۹]

تنش صحنه‌های دراماتیک را می‌توان با استفاده از ریتم کندشونده در لحظهٔ اوج، افزایش داد. اما فقط صحنه است که ریتم کند پیدا می‌کند و حتی احتمالاً، لحظه‌ای کاملاً متوقف می‌ماند. از سوی دیگر، ممکن است نماهای درشت آن صحنه و تمپوی آنها افزایش یابد تا ریتم ظاهری فیلم، تلاطمهای درونی و ارتعاشهای تنش درونی را به تماشاگر القا کند. در این زمینه می‌توان تبهکاران فیلم لوپوپیک را در نظر آورد. این عده در کنار گاوصندوق یک بانک، که آمادهٔ انفجار شده است، گیرافتاده‌اند. صحنه ثابت است و تبهکاران، بی‌حرکت منتظر انفجار بمب‌اند. اما چندین نمای درشت و گذرا، طوفانی را که در درون این افراد بظاهر ساکن برپاست، به تماشاگر القا می‌کند. به این ترتیب، برش می‌تواند مواردی را القا کند که قابل دیدن و لذا قابل فیلمبرداری نیستند.

اینکه بتوان لحظهٔ آخر را چنان گسترش داد که به اندازهٔ کل رویداد طول بکشد، آرزوی بسیاری از فیلمسازان بزرگ بوده است. تبر بالا می‌رود، فیوز برق می‌سوزد و آنگاه ... در فاصلهٔ یک چشم بر هم زدن چه اتفاقی می‌افتد؟ چندین نمای سریع و متوالی، نشاندهندهٔ عملکرد پر تب و تاب ضمیر خودآگاه انسان است.

طول نماها

هنر برش، در وهلهٔ اول عبارت است از تعیین طول هر نما. اگر یک نما کمی طولانی یا کوتاه باشد، قطعاً تأثیر کلی فیلم را تغییر می‌دهد. همانگونه که اگر یک صدا، نیم پرده بالا یا پایین شود، آهنگ کاملاً تغییر می‌کند.

البته «طول» هر نما را فقط بر روی نوار فیلم می‌توان اندازه گرفت؛ بر روی پرده، فقط مدت نمایش آن قابل سنجش است. کوتاهی یا بلندی هر نما تنها مربوط به ریتم بصری نیست. زیرا مفهوم و محتوای یک صحنه، تحت تأثیر مدت نمایش آن است. مثلاً، ممکن است علی‌رغم کاهش طول متری یک فیلم، نما باز هم کشدار و طولانی به نظر آید. سرعت درونی یک نما، مستقل از طول متری و مدت زمان نمایش آن است. حرکت درونی، اغلب از طریق نماهای درشتی حاصل می‌شود که اگر آنها را از فیلم حذف کنیم، طول متری فیلم کم می‌شود؛ اما کشدارتر به نظر می‌رسد. اگر یک لانهٔ مورچه را در نمایی دور و به طول ۶ فوت نشان بدهیم، طولانی و خسته‌کننده خواهد بود. اما اگر جزئیات زندگی داخل آن را در نماهایی درشت نشان بدهیم، حتی

اگر پنجاه فوت هم طول بکشد، خسته کننده نخواهد بود.

در سینما، هر رخدادی تقریباً مثل همین لانهٔ مورچه است. با ارائهٔ نماهای درشت از جزئیات واقعه و با ریتم برش، هر رخدادی جالب و هیجان‌انگیز می‌شود. خلاصهٔ یک رمان خوب، به اندازهٔ خود آن رمان جالب نیست. یک دوئل طولانی میان دو شمشیرباز ماهر، بسی هیجان‌انگیزتر از ضربت ناگهانی یک خنجر است.

درارائهٔ سینمایی رویدادها، فقط حرکتِ مرئی کوچکترین اجزاست که می‌تواند تمپویی زنده به دست دهد. [در ادبیات] می‌توان با جمله‌های گوناگون، تمام داستان را بازگو کرد و در ضمن جزئیات را هم ارائه داد. اما در سینما یا می‌توان تنها کل صحنه را نمایش داد و جزئیات آن را ماستمالی کرد؛ یا اینکه نماهای درشتی را نشان داد که کل صحنه در آنها هویدا نیست و آن را از اتصال این نماهای درشت، در تدوین، به دست آورد.

در فیلم قدیمی و صامت وانینا[10] که در آن استانیلسن[11]، چنان نمایش کلاسیکی از «گفتار» صامت را ارائه داد، صحنهٔ قابل توجهی وجود دارد. استا، معشوقش را که به اعدام محکوم شده، از سلول مرگ نجات داده؛ اما دو فراری هنوز دارند در راهروهای پیچ در پیچ زندان؛ راهروهایی بظاهر بی‌انتها، فرار می‌کنند. اما درازای یکنواخت این راهروها، خسته کننده نیست، برعکس خیلی هم هیجان‌انگیز است. زیرا در واقع همین درازای یکنواخت به این راهروها حالتی تهدید کننده داده است. می‌دانیم که آن دو، فقط لحظاتی برای فرار فرصت دارند. هر دری را که به عنوان آخرین امید واهی می‌گشایند، نه به فضای بیرون و به آزادی، که به یک راهرو دراز و ترسناک دیگر گشوده می‌شود. چنین احساس می‌کنیم که با گذشت زمان، زندگی آنان هم رو به اتمام است. هر راهرو جدید، آنان را با سرنوشتی بی‌ترحم و سخت، روبه رو می‌سازد. به علاوه، می‌دانیم که این دو فراری در راهروها گم شده‌اند. اما همچنان می‌دوند و هنوز دستگیر نشده‌اند. احتمالاً سرانجام... مرگ در پی آنهاست. هرچه این صحنه بیشتر طول می‌کشد، تنش عصبی شدیدتری به وجود می‌آید.

ریتم فیلم ناطق

فیلم ناطق، قوانین تازه‌ای را در باب ریتم در پی آورد. کلمات، ریتم اکوستیکی واقعیی دارند که نمی‌توان آن را با تکنیکهای توهم آفرین، کاست یا افزود، بی آنکه مفهوم یا اهمیت دراماتورژیک کلمات تغییر یابد. در فیلمهای ناطق، صحنه‌های صامتی هم وجود دارد که قوانین ریتمی خاص خود را دارند.

ریتم موسیقایی و تزیینی در بُرش

نوعی از تدوین هم هست که فاقد رابطهٔ مستقیم با جنبهٔ دراماتورژیک محتوای فیلم است؛ اما نقش هنری مهمی برعهده دارد. این نوع تدوین، نه تنش و کشش سکانس را می‌افزاید و نه هیجانات احساسی و درونی را بیان می‌کند. بلکه فقط از اهمیتی فُرمی، موسیقایی، تزیینی برخوردار است. اما همین مقدار هم، مطلب عمده‌ای است.

تدوین می‌تواند به نماهایی از مناظر و ساختمانها و بخشهای داخلی آنها، رابطهٔ غیرعقلانی ویژه‌ای بدهد، همچون ملودیهایی که در یک ساختار خوب سمفونیک به کار می‌روند. اگر این ریتم موسیقایی یا تزیینی با محتوای

دراماتیک صحنه‌ها در هم آمیزد، می‌تواند نقش مهمی را بازی کند. اما اگر به عنوان بخشی مجزا و وجودی مستقل قلمداد شود، به پوچی و زوال خواهد گرایید. خطای آوانگاردها و فوتوریستها این بود که می‌پنداشتند چنین ریتمی می‌تواند به ابزار هنری مستقلی برای نوعی بیان خاص بدل شود. تجربیاتی که در این زمینه صورت گرفت، به هنر آبستره انجامید، که قبلاً در بحث از زوایا و برش سمبولیک [در بخشهای قبلی کتاب - م] به آن اشاره رفت.

هنگامی که نماها به عنوان موادی برای جلوه‌های ریتمی به کار روند، اهمیت اولیه خود را از دست می‌دهند.

چه رابطه‌ای است میان تغییرات و فرمهای ظریف ریتمی فیلم **برلین** اثر والتر روتمن[12] و تراموا‌هایی که در آن نشان داده می‌شود؟ نماهای خیابان مون‌مارتر در فیلم **هیچ چیز جز لحظات**[13] اثر کاوالکانتی[14] چه رابطه‌ای با ریتم نرم و پیوسته[15] - مقطع[16] برش فیلم دارد؟ از نظر ریتم، این شکلها، فقط سایه و روشن، فُرم و حرکت‌اند و دیگر شیء محسوب نمی‌شوند. موسیقی بصری مونتاژ در حوزه‌ای مجزا که موازی با محتواست، نواخته می‌شود.

طولانی یا کوتاه بودن نماها نه فقط حاصل ریتم، که حاصل موضوع آنها نیز هست. اغلب در تدوین نه فقط محتوا بلکه شکل نماها هم باید در نظر گرفته شود. خطوط جهت و حرکت با هم ارتباط می‌یابند. یکی از شیوه‌های مرسوم در تدوین، اتصال نماها بر مبنای شباهت یا تضاد شکل آنهاست. برجهای نازک و عمودی و دودکشهای کارخانه را می‌توان به تصاویر سنگین و افقی برش زد. با برش شکلهای دایره‌ای به شکلهای دایره‌ای و خطوط منحنی به خطوط منحنی، تشابه فرمها بیشتر مورد تأکید قرار می‌گیرد. اما محتوای نماها همیشه به چنین ترکیباتی تن نمی‌دهند. فرم گرایانِ سینمای «ناب» علاقه‌ای به محتوا نداشتند. حتی ایزنشتاین در فیلم **کهنه و نو**[17] (یا **خط مشی عمومی**[18]) چهار بار متوالی یک کریکت را به ماشین درو، برش زده است، صرفاً به این دلیل که «خطوط مشابهی دارند». این نوع تدوین فقط به شکلهای تزیینی مربوط است ولاغیر. در این نوع تدوین، جهان به صورت یک دکور تزیینی متغیر ترسیم می‌شود.

برش ذهنی

برش، همچون داستانگویی است. نویسنده، موضوعات را آن گونه که خودش می‌بیند، به ما ارائه می‌دهد. اما گاهی نمی‌خواهد موضوعات را از دید خودش، از زاویهٔ نگرش خودش، نشان دهد. در نتیجه، نوعی برش ذهنی، «همذات پندارانه» را به کار می‌گیرد. یعنی تمام صحنه‌ها و زوایای دوربین در طول سکانس به گونه‌ای است که انگار آن را از دید یکی از شخصیتهای فیلم می‌بینیم. قهرمان بیرون می‌رود و دوربین هم راه می‌افتد. حال، رویدادها را از دید آن شخصیت می‌بینیم. یعنی همان‌گونه که برخی از داستانها به زبان اول شخص است، فیلم هم داستانش را به زبان اول شخص بیان می‌کند. این تکنیک،با فیلم **بانویی در دریاچه**[19] جایگاه منطقی یافت. در این فیلم، اشیا و موضوعات از مقابل بیننده رد نمی‌شود بلکه بیننده، همراه با شخصیت فیلم، از مقابل آنها می‌گذرد. در این موارد، تدوین، مسیر قهرمان را هم نشان می‌دهد. اگر در فیلم، یک منظره به گونه‌ای نشان داده شود که، مثلاً، نقطهٔ دید یکی

فیلم می‌تواند تفکراتی را در بیننده برانگیزد؛ اما نباید نمادهای فکری حاضر و آماده و علائمی را که معنای معین و شناخته شده و کلیشه‌ای دارند - مانند علامت سؤال یا تعجب، صلیب،... - بر پرده آورد. زیرا این کار فقط نوعی نگارش تصویری ابتدایی است که از الفبای لغوی موجود ما نامناسبتر است و مسلماً هنر نیست.

از رهگذران باشد، آن گاه این منظره به صورت تجربهٔ ذهنی یک انسان، با همان حالت و ریتم نمایان می‌شود. چنین فیلمی، حتی اگر تصاویری عینی و «مستند» را هم ارائه دهد، می‌تواند بغایت شاعرانه باشد.

راه رفتن

از آنجا که در فیلمهای مذکور، ریتم راه رفتن کسی که به مناظر می‌نگرد، نقش مهمی برعهده دارد و حالت کلی صحنه را مشخص می‌سازد، اجازه دهید کمی در باب راه رفتن به مثابه یکی از بیانیترین و ویژه‌ترین حرکات سینمایی، بحث کنیم.

کمتر حرکتی است که به اندازهٔ راه رفتن، شخصیت افراد را نشان دهد، دست‌کم به این دلیل که راه رفتن، یک حرکت بیانی آگاهانه نیست. البته می‌تواند آگاهانه هم باشد و مردم اغلب در منش خود، وقار و ثبات و فروتنی و طنازی نشان می‌دهند. با این حال، منش ظاهری می‌تواند فریبنده و کاذب هم باشد. مثلاً وقتی کسی در اثر نگاه دیگران، دستپاچه می‌شود، این دستپاچگی قبل از هر چیز در طرز راه رفتن او نمود می‌یابد و به قول معروف «دست و پایش را گم می‌کند»[۲۰]. راه رفتن، شخصیت انسان را تا حد زیادی بر ملا می‌سازد.

بازیگران صحنه، چندان این امکان را ندارند که راه رفتن را به مثابه یک ویژگی رفتاری به کار گیرند، زیرا فضای صحنه محدود است. به همین دلیل، اروین پیسکاتور[۲۱] عقیده داشت که باید روی صحنه، یک تسمه نقاله کار گذاشته شود تا بازیگر بتواند با راه رفتن در خلاف جهت حرکت آن، در یک نقطه ثابت بماند و از راه رفتن برای

شخصیت پردازی استفاده کند. با این حال، فقط در سینماست که می‌توان تمامی امکانات بیانی راه رفتن را به نمایش گذاشت. زیرا سینما فاقد آن عامل مزاحمی است که در شیوهٔ عجیب و غریب «راه رفتن و در عین حال در جای خودماندن» پیسکاتور وجود دارد.

هر کارگردان زبده، برای اینکه فضای لازم یک صحنه را خلق کند، شیوهٔ راه رفتن قهرمان را معین می‌سازد. مثلاً، طرز راه رفتن و ورود قهرمان به صحنهٔ اوج، می‌تواند نشان دهد که او از سرنوشت خود، آگاه است یا «بی‌خبر». معمولاً نیازی به ارائهٔ خود رویداد نیست بلکه طرز خروج قهرمان *از* صحنهٔ اوج کفایت می‌کند. طرز راه رفتن او، ما وقع را برملا می‌سازد. راه رفتن قهرمان، نوعی اعتراف و اقرار واکنش اوست در قبال آنچه بر او گذشته است. این اقرار، بسی صادقانه‌تر از هنگامی است که خود او در صحنهٔ مذکور نشان داده شود.

البته برخی از مواقع، راه رفتن منظوری خاص و جهتی معین ندارد. در این موارد، شخص قصد ندارد به جایی برود و حرکت پاهای او، برای انتقال از یک مکان به مکانی مشخص نیست، بلکه نوعی حالت نیمه خودآگاه است که وضعیت ذهنی او را نشان می‌دهد. در فیلمهای صامت، از این نوع راه رفتن به مثابه نوعی خودگویی بصری استفاده می‌شد و آن را «گذر»[۲۲] می‌نامیدند. برخی، این قسمتها را زاید می‌دانستند. البته گاهی، همین‌طور بود. اما اغلب ضروری بود و لازم. زیرا در خود رویداد که مثلاً مربوط به عشق یا جنگ و غیره بود، بازیگران می‌بایست حرکات متعددی را، مانند تصادف و دفع ضربات و گذاشتن و برداشتن یا پرتاب و گرفتن چیزی، انجام دهند که هدفی عام را در برداشت. تمامی این حرکات، هدفی در بردارد و علت آنها کمتر مشخص است. اما هنگامی که صحنهٔ اصلی به پایان می‌رسد و قهرمان به تنهایی قدم می‌زند، علل احساسی و درونی آن حرکات برملا می‌شود. از اینرو، این قبیل حرکات می‌تواند شخصیت قهرمان داستان را نشان دهد.

لیلیان گیش در یک فیلم نقش دختر فقیری را بازی می‌کرد که در جستجوی کار است و از یک محل به محلی دیگر، از یک خیابان به خیابانی دیگر و از پله‌ها بالا و پایین می‌رود. چقدر امید و ناامیدی، چقدر اطمینان و اضطراب و چقدر خودفریبی و یأس عمیق در راه رفتن او هویدا بود! راه رفتن او، خود یک شعر تراژیک بود.

آیا کسی که فیلم **سیرک** اثر چارلی چاپلین را

سیرک

دیده باشد، می‌تواند آن نمای آخر را، که چارلی از ما دور می‌شود، فراموش کند؟ چارلی باز تنها شده، فریب روزگار را خورده، همه چیزش را از دست داده، دوباره از صفر شروع کرده. اما دنیای گسترده و آزاد در مقابلش گشوده است و هر چیزی امکان دارد. خورشید می‌درخشد و رؤیاهای دوردست او را فرا می‌خوانند. راه رفتن اردک وار چارلی به سوی دنیای بی‌انتها، شعر بصری زیبا و خوش‌بینانه‌ای است.

در فیلم **کمدی موزیکال کمدی جاز**[۲۳] اثر الکساندروف[۲۴]، نمایی از راه رفتن یا به بیان دقیقتر مارش موزون قهرمان، میان صحنه‌های فیلم برش می‌خورد و نمادی از نیروی نشاط‌آمیز اوست. کیست که راه رفتن رمانتیک و پلنگ وار کانرد ویت[۲۵] را، که فیلمهای بسیاری برمبنای آن ساخته شد، به یاد نداشته باشد؟

پیریف[۲۶]، در یکی از فیلمهایش قصد داشت مسابقهٔ وحشیانهٔ کارگران بیکار برلین را به نمایش بگذارد. هر یک از کارگران بیکار، به طرزی وحشیانه از دیگران جلو می‌زند تا اولین نفری باشد که به محلی می‌رسد که اعلام کرده به کارگر نیاز دارد. این هجوم، نمادی تراژیک بود که در آن، ضعیفها و سالخورده‌ها برخاک می‌افتادند و دیگران از روی پیکر آنها می‌گذشتند.

البته این نوع نمایش راه رفتن، خطراتی هم دارد. از جمله اینکه، شاید توجه تماشاگر از موضوع اصلی منحرف شود؛ همچون در نمونه‌ای که در بند قبل ذکر شد. پیریف، مسابقهٔ کارگران بیکار را زیاد طول می‌دهد. در نتیجه، توجه تماشاگر معطوف جنبهٔ ورزشی آن می‌شود. تماشاگر، دیگر نه جمعیت بیکار بلکه یک میدان مسابقه را می‌بیند؛ بویژه آنکه در پایان صحنه، در چهرهٔ جمعیت، حالت آشنای خستگی و تلاش جسمانی دیده می‌شود. در نهایت، تماشاگر فقط در پی این است که بداند کدام یک از کارگران پیروز خواهد شد.

ورزش در فیلم

از آنجاکه فیلم، هنر مشهود است یا به عبارت دیگر، رویدادهای جسمانی است، بدیهی است که در مقایسه با سایر هنرها، ورزش و مسابقات و آکروبات بازی نقش بیشتری را می‌توانند در آن، بازی کنند. نباید از نظر دور داشت که جز در مورد فیلمهای خبری، حتی آکروبات بازی هم فقط تا هنگامی برای تماشاگر جالب است که نقشی دراماتیک داشته باشد؛ یعنی رویداد یا سرنوشت یا حکایت یکی از شخصیتها را بیان کند. از آنجاکه فیلم، نمایش شهر فرنگ نیست که در قبال هرچه می‌بینیم، خمیازه بکشیم، لذا فقط نمایش یک سرنوشت انسانی است که توجه تماشاگر را جلب می‌کند.

اگر در مسیر یک فراری، گودالی وجود داشته باشد که باید از روی آن بپرد، خود تعقیب و گریز و وجود آن مانع است که باعث جلب توجه و هیجان تماشاگر می‌شود. اما اگر گودال آنقدر پهن باشد که پرش از روی آن مستلزم شکستن رکورد المپیک باشد، تماشاگر دیگر توجهی به تعقیب و گریز و سرنوشت فراری ندارد، بلکه پرش را همچون رویدادی ورزشی و کاملاً جدای از محتوای هنری فیلم در نظر می‌گیرد.

حتی در فیلمهای هنریی که قهرمان آنها ورزشکار است، آنچه از نظر هنری جالب توجه است، جنبهٔ ورزشی نمایش نیست. مثلاً در فیلم آناکارنینا (نسخهٔ اصلی با شرکت گرتاگاربو)،

صحنهٔ اسب‌سواری از لحظه‌ای جالب و هیجان‌انگیز می‌شود که چشم ورونسکی به آنا می‌افتد و نمی‌تواند درست از روی مانع بپرد و آن را می‌اندازد.

حالتهای غیربیانی ورزش در فیلم

حرکاتی که لازمهٔ اجرای یک ورزش خاص است، فی‌نفسه حالت بیانی ندارند و به همین دلیل به کلی فاقد حالت بیانی‌اند. زیبایی این حرکات، مبتنی بر نمایش قدرت و سلامت و انعطاف‌پذیری مناسب بدنی است. اما نمایانگر هیجان یا احساس و برملاکنندهٔ روح و روان نیستند. در صحنه‌هایی که مستلزم قدرت و چابکی بدنی است، آنچه قهرمان مبارز را از مشت‌زنی حرفه‌ای و، فراری گریزان را از دوندهٔ مسابقهٔ دو تمایز می‌بخشد، به یک سرمو بستگی دارد. حرکات بیانی غریزی، علت دارد، در حالی که حرکات ورزشی، فقط هدف دارد. حرکات روزمرهٔ زندگی، میان این دو قرار می‌گیرد.

پاورقیها

۱ - Fugue. یک فرم موسیقایی که در آن، یک تم در تعدادی از بخشها با صداهای مشخص، تکرار می‌شود و بسط و گسترش شمانتیک و ریتمیک و هارمونیک می‌یابد. این تکرار تم در صداهای مختلف، تابع قواعد و اصول خاصی است.

2 - Ermler

3 - Ruins of an Empire

4 - New Year's Eve

5 - Lupu Pick

6 - The End of St Petersburg

۷ - Intellectual Montage . به غلط به مونتاژ روشنفکرانه معروف است.

۸ - Ritardando. اصطلاحی در موسیقی به معنای بتدریج کندشونده.

۹ - Accelerando. اصطلاحی در موسیقی به معنای بتدریج تند شونده.

10 - Vanina

11 - Asta Nielsen

12 - Walter Ruttmann

13 - Rien que les heures

14 - Cavalcanti

15 - legato

16 - staccato

17 - The Old and the New

18 - The General Line

19 - The lady in the Lake

۲۰ - در اصل، «نمی‌داند کدام پایش را جلو بگذارد.»

21 - Erwin Piscator

22 - passage

23 - Jazz Comedy

24 - Alexandrov

25 - Conrad Veidt

26 - Pyriev